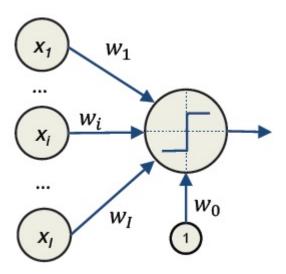
Neuron

1 Introduzione

In questa relazione si illustrerà l'implementazione di un singolo neurone artificiale, il quale verrà adattato in modo da interpolare le funzioni logiche AND e OR, mediante l'utilizzo dell' $Hebbian\ learning$.

2 Neurone artificiale

Un neurone artificiale è un oggetto matematico con N ingressi e un uscita, l'uscita del neurone è valutata mediante il passaggio degli ingressi attraverso due stadi. Il primo stadio, lineare, è calcolata mediante la combinazione lineare tra gli N ingressi (x_i) e un insieme di N pesi (w_i) . Si usa predisporre un peso aggiuntivo (w_0) che fa da bias e impone il valore medio dell'output lineare. L'uscita dello stadio lineare del neurone viene infine valutata da una funzione non lineare detta di attivazione la quale usualmente è un gradino o una sua approssimazione derivabile, come ad esempio una sigmoide.



L'uscita del neurone è quindi esprimibile nella seguente forma:

$$h_j(x|w,b) = h_j\left(\sum_{i=1}^N w_i \cdot x_i - b\right) = h_j\left(\sum_{i=0}^N w_i \cdot x_i\right) = h_j\mathbf{w}^T\mathbf{x}$$

Dove x sono gli ingressi e w i pesi.

2.1 Hebbian learning

L'Hebbian learning è stato il primo algoritmo di *learning* del singolo neurone artificiale.

Si sceglie un learning rate η e si aggiornano i pesi del neurone mediante una semplice procedura di aggiornamento dello stato:

$$w_i^{\langle k+1\rangle} = w_i^{\langle k\rangle} + \eta \cdot x_i^{\langle k\rangle} \cdot t^{\langle k\rangle}$$

Dove $x_i^{\langle k \rangle}$ è l'ingresso all'istante k-esimo e $t^{\langle k \rangle}$ l'uscita desiderata al medesimo istante. Si itera finchè il risultato in uscita dal neurone non è uguale a quello desiderato.

Nella computazione delle due funzioni logiche è stato utilizzato l'Hebbian learning, tuttavia per interpolare funzioni più complesse sarebbe stato necessario utilizzare le migliori tecniche di back propagation.

3 Risultati

Il risultato del learning per le due funzioni è il seguente:

$$\mathbf{w_{OR}^T} = \begin{bmatrix} -3 & 1.51 & 1.51 \end{bmatrix}$$
$$\mathbf{w_{AND}^T} = \begin{bmatrix} 0 & 0.01 & 0.01 \end{bmatrix}$$

e permettono di eseguire correttamente il calcolo.